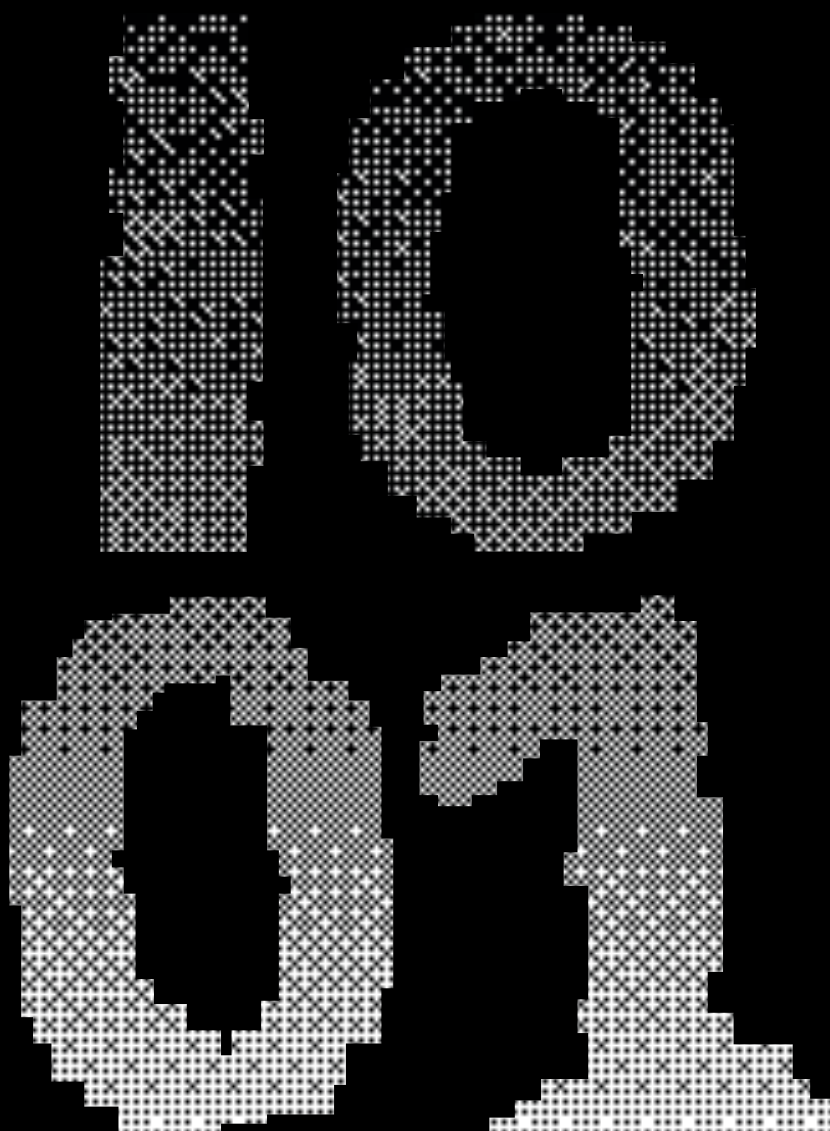




**Saggi accademici | Impresa, tecnologia, società
Arti, ricerche, azioni | Dibattito contemporaneo**

N°5 | ottobre 2024

Direttore scientifico

Massimo Tantardini

Comitato Direttivo

Paolo Benanti (straordinario di teologia morale, Pontificia Università Gregoriana; presidente della Commissione AI per l'informazione e membro del New Artificial Intelligence Advisory Board delle Nazioni Unite); **Alessandro Ferrari** (Phoenix Informatica, partner del Consorzio Intellimech - Kilometro Rosso Innovation District di Bergamo; Presidente di Fondazione comunità e scuola, Brescia); **Giovanni Lodrini** (amministratore delegato Gruppo Foppa, Brescia); **Laura Palazzani** (ordinario di Filosofia del diritto, Università LUMSA di Roma; Vicepresidente del Comitato Nazionale per la Bioetica); **Riccardo Romagnoli** (già direttore dell'Accademia di Belle Arti di Brescia SantaGiulia e dell'ITS Machina Lonati di Brescia); **Paolo Sacchini** (capo dipartimento Comunicazione e didattica dell'arte; coordinatore della Scuola di Arti visive contemporanee; vicedirettore di Accademia di Belle Arti di Brescia SantaGiulia); **Giacomo Scanzi** (già direttore del «Giornale di Brescia»); **Marco Sorelli** (copywriter e consulente per la comunicazione strategica aziendale; docente di Fenomenologia dell'immagine e di Comunicazione pubblicitaria, Accademia di Belle Arti di Brescia SantaGiulia); **Carlo Susa** (capo dipartimento Progettazione arti applicate; coordinatore della scuola di Scenografia, docente di Storia dello spettacolo, Tecniche performative per le arti visive e Psicosociologia dei consumi culturali, Accademia di Belle Arti di Brescia SantaGiulia e di Storia dello spettacolo, Scuola del Teatro Musicale di Novara); **Massimo Tantardini** (capo dipartimento Arti visive; coordinatore della Scuola di Grafica e comunicazione; docente di Fenomenologia dell'immagine, Tecniche grafiche speciali II - Editoria e redazione, Linguaggi dell'arte contemporanea, Cultura visuale, Accademia di Belle Arti di Brescia SantaGiulia).

Consiglio scientifico

James Bradburne (già direttore generale della Pinacoteca di Brera e della Biblioteca Braidense); **Edoardo Bressan** (ordinario di Storia contemporanea, Università di Macerata); **Jarek Bujny** (Graphic design laboratory, Visual communication, Institute of Fine Arts, Art Department, University of Warmia and Mazury in Olsztyn, Poland); **Anugoon Buranaprapuk** (professor and head of Fashion design department, Silpakorn University, Bangkok, Thailandia); **Antonello Calore** (già ordinario di Diritto romano e primo direttore del centro di ricerca University for Peace, Università di Brescia); **Mauro Ceroni** (associato di Neurologia, Sezione di Neuroscienze cliniche Università di Pavia, Direttore Unità operativa struttura complessa Neurologia Generale IRCCS Fondazione Mondino, Pavia); **Marta Delgado** (professor of Photography Projects Methodology and Final Project at the Studies of Photography, Escuela de Arte y Superior de Diseño Gran Canaria, Spain); **Camillo Fornasieri** (direttore del Centro culturale di Milano); **Marialaura Ghidini** (docente e responsabile del programma master in Pratiche Curatoriali, Scuola di Media, Arte e Scienze, Srishti Institute of Art, Design and Technology, Bangalore, India); **Filippo Gomez Paloma** (ordinario Didattica e Pedagogia speciale, Università di Macerata); **Stefano Karadjov** (Direttore Fondazione Brescia Musei); **Lorenzo Maternini** (specialista in Technology-Enhanced Communication for Cultural Heritage, Vice Presidente di Talent Garden); **Paolo Musso** (associato in Scienza e fantascienza nei media e nella letteratura, Università dell'Insubria, Varese); **Carlo Alberto Romano** (associato di Criminologia, Università di Brescia; Prorettore per l'Impegno Sociale per il Territorio, direttore del centro di ricerca U4P di UniBS); **Davide Sardini** (fisico, esperto in natural language processing, docente di Fondamenti di informatica e di Sistemi interattivi, Accademia di Belle Arti di Brescia SantaGiulia); **Studio Azzurro** (collettivo di artisti dei nuovi media, fondato nel 1982 da Fabio Cirifino, Paolo Rosa e Leonardo Sangiorgi a Milano); **Fabio Togni** (associato di Pedagogia generale e sociale, Università di Firenze).

Gruppo editoriale

Studium

**Redazione:**

Francesca Rosina, Paolo Sacchini, Marco Sorelli, Carlo Susa, Massimo Tantardini.

Sara Baricelli, ex studentessa, laureata in Grafica e Comunicazione. **Alessandro Mondini**, studente, biennio di Comunicazione e Didattica dell'Arte. **Cecilia Agostini**, studentessa, triennio di Didattica dell'Arte. Accademia di Belle Arti di Brescia SantaGiulia.

Assistente di redazione e Visual Designer

Sara Baricelli

Editing e Web Editor

Alessandro Mondini

Per questo numero una menzione agli studenti e alle studentesse del II anno del Biennio Specialistico in Grafica e Comunicazione nell'a/a 2023-2024 (Eleonora Blandini, Carlo Casetta, Luca Cimarosti, Michela Ferretto, Nicole Pilati) per aver realizzato il carattere tipografico IO01!-Wavy utilizzato in questo numero nella sezione 2. Tale progetto è stato elaborato durante il corso biennale Tecniche Grafiche speciali II tenuto dai docenti Andrea Amato e Massimo Tantardini.

Il naming della testata nasce da un'idea degli ex studenti: Guglielmo Albesano, Virna Antichi, Alessandro Masoudi, mentre frequentavano il Biennio Specialistico in Grafica e Comunicazione nell'a/a 2019-2020. Il visual concept del numero 0 del periodico è stato ideato dall'ex studente Alessandro Masoudi nell'a/a 2019-2020, il design grafico e l'impaginazione dalle ex studentesse Sara Baricelli, Giulia Bosetti, Elena Gandossi, Francesca Mucchetti (a/a 2020-2021).

Visual in copertina da un'idea di Pietro Macri (studente del I anno del Biennio Specialistico in Grafica e Comunicazione a/a 2023/2024 di Accademia di Belle Arti di Brescia SantaGiulia)

Font: Zenon - Proxima Nova - Input Serif Compressed - Gridular - Bitcount - IO01!-Wavy.

Un particolare ringraziamento a Cast, Cooperativa Anonima Servizi Tipografici.

Alcune traduzioni, keywords e immagini sono state elaborate sperimentando l'utilizzo di ChatGPT.

Periodico realizzato da Accademia di Belle Arti di Brescia SantaGiulia.

Direzione, Redazione e Amministrazione

Edizioni Studium S.r.l., Via G. Gioachino Belli, 86 - 00193 Roma - Fax. 06.6875456 - Tel. 06.6865846 - 06.6875456 – Sito Internet: www.edizionistudium.it Rivista in attesa di registrazione al Tribunale di Roma | Copyright 2024 © Edizioni Studium S.r.l. Direttore responsabile: Giuseppe Bertagna. Stampa: Mediagraf S.p.A., Noventa Padovana (PD). Ufficio Marketing: Edizioni Studium S.r.l., Via G. Gioachino Belli, 86 - 00193 - Tel. 06.6865846 - 06.6875456 - email: gruppostudium@edizionistudium.it

Ufficio Abbonamenti:

Tel. +39 041 27 43 914

e-mail: abbonamenti@edizionistudium.it sito:

www.io01umanesimotecnologico.it

Abbonamento annuo 2024:

Italia: € 32,00 - Europa e Bacino mediterraneo: € 45,00 - Paesi extraeuropei: € 60,00 - Il presente fascicolo € 19,00 copia cartacea, € 9,99 ebook digitale.

Bonifico bancario a:

BANCO SAN MARCO - GRUPPO BANCO POPOLARE

IT38Z05034 02070 000000003474

intestato a Edizioni Studium srl, Via G. Gioachino Belli, 86 - 00193 Roma (N.B. riportare nella causale il riferimento cliente).

I diritti di traduzione, di memorizzazione elettronica, di riproduzione e di adattamento totale o parziale, con qualsiasi mezzo (compresi i microfilm), sono riservati per tutti i Paesi.

Fotocopie per uso personale del lettore possono essere effettuate nei limiti del 15% di ciascun fascicolo di periodico dietro pagamento alla SIAE del compenso previsto dall'art. 68, commi 4 e 5 della legge 22 aprile 1941 n. 633. Le riproduzioni effettuate per finalità di carattere professionale, economico o commerciale o comunque per uso diverso da quello personale possono essere effettuate a seguito di specifica autorizzazione rilasciata da AIDRo, corso di Porta Romana n. 108, 20122 Milano, e-mail: segreteria@aidro.org e sito web: www.aidro.org. Contiene I.P.

Accademia di Belle Arti di Brescia SantaGiulia

www.accademiasantagiulia.it

Via Tommaseo, 49, 25128 Brescia (Italy)

Ente Gestore Vincenzo Foppa Soc. Coop. Sociale ONLUS

ISSN 2785-2377

EDITORIALE

8

(«Altre categorie estetiche») ... Quindi, quali funzioni?

Massimo Tantardini

SAGGI ACCADEMICI

12

Out of sight, out of mind

Andrea Facchetti

24

Immagine, colore e memoria

Davide Dall'Acqua

36 *Abstract*

Per un'ermeneutica del regime digitale. Dall'immagine simulacro alla netnografia del lavoro agile

Nicolò Atzori

38 *Abstract*

L'arte di Sandy Skoglund tra natura e artificio: un'opera totale che unisce scultura, pittura, fotografia e digitale

Milena Cordioli

40 *Abstract*

Three Theses for a History of Automated Visual Labour

Robert Zamboni

42 *Abstract*

Immagini, foto stock e intelligenze artificiali

Ciro Esposito

Online

Morphing Memory: Medialità Offloading ed Estetiche Artificiali

Sara Buoso

Online

Tre passi tra oblio e memoria

Fabrizio Saiu

Online

L'immortalità dell'immagine

Lorenzo Di Silvestro e Cristina Iurissevich

Online

Il web al servizio di una memoria viva o di un eterno presente?

Breve nota critica

Maria Serena Matarrese

IMPRESA, TECNOLOGIA, SOCIETÀ

46

Il Rosso e il Blu Festival: connessioni umane e tecnologiche

a cura di Licia Zagni

50

AB, tecnologia e umanesimo

a cura di Andrea Cucchetti

54

La costruzione della memoria digitale collettiva nei musei

Edoardo Maria Castelli

58 *Abstract*

Emozione analogica, memoria, creatività e immaginario digitale

Marco Bucchieri

60 *Abstract*

Nel labirinto delle immagini

Maria Piera Branca

Online

Muse 2.0, la creatività alla portata di un click

Silvia Loricà

ARTI, RICERCHE, AZIONI**64****«Dica, dica [...] Ma non più di quattro domande» Cit.**

una rubrica a cura di Massimo Tantardini

74**Unfold**

Domus Academy

84**Design Across the Borders in Time of Global Crisis**

Design for Sustainability Lab (LDS)

92**Marginale. L'illusione antropocentrica**

Milena Cordioli e Anna Piratti

98**Arte e tecnologia, yin e yang nell'interazione uomo-macchina**

Claudia Rabaioli, Alessandra Grossi, Aurora Saibene, Francesca Gasparini

102**MyPanino**

Silvia Naddeo

106**Abbaglia e svanisci**

Riccardo Tesorini

108**In memoria di me**

Luca Pannoli

110**Is any-body okay?**

Elisa Muscatelli

112**Memory from Heart**

Veronica Bergonzoni

114**Visioni di visioni**

Simone Acquaroli

118**L'effetto catabolico entropico e oblio della memoria**

Gabriele Strada

DIBATTITO CONTEMPORANEO**126****Si amplia il confronto critico e dialettico tra offline e online**

a cura di Marco Sorelli

128**In rassegna**

a cura di Marco Sorelli

136**Una recensione**

a cura di Robert Zamboni

138**Alcune suggestioni bibliografiche**

a cura di Marco Sorelli

148**Taking the dot for a walk**

Freya Marshall

154**Noi siamo tecnologia**

intervista a Massimo Temporelli

a cura di Alessandro Mondini

160**Call for papers n.6**

Three Theses for a History of Automated Visual Labour

Di Robert Zamboni

Abstract

The following theses lay the foundation of a yet-to-be-made research. Asking “how does AI automate Visual Production?” is a question that has to be accompanied by a broader inquiry about how, in History, Visual Production (before and after Art in its modern meaning) has been labour-ified, mechanised and ultimately automated, to furtherly underline the relationships between knowledge, economy and technology, but also to develop or rediscover theoretical categories and concept useful for Art and Image History to react to recent developments in imaginal production.

Thesis 1: The need for a Social History of (automated) Visual Labour. Declaration of Intents

«History of Art is a grandiose History of Labour».

(Antonio Negri)

Following a theoretical front that considers AI under the much larger issue of automation in a broader sense, research aiming to underline an inner logic of labour in contemporary automated visual production, i.e., Generative Artificial Intelligence is greatly needed.

Although “creative” at first glance, automated visual production follows the same logic of labour that characterises any automated system. As Matteo Pasquinelli put it.

«The inner code of AI is constituted (...) by the logic of labour and social relations»[1].

The algorithm, the fundamental particle of computational automation responds to the following definition:

«A finite procedure of step-by-step instructions to turn an input into an output, independently of the data, and making the best use of given resources»[2].

In other words, contemporary AI, although more and more complex, still responds to the Rationalität of organised labour, i.e. logical systematisation of behaviours aimed at a predictable result (i.e., patternization of behaviours). This logic, far from being born at the threshold of digitality, constitutes a sociological constant deepening its roots before the so-called computational thinking. Namely, partition of work processes into trivial tasks, social distribution of the latter and related hierarchical structurations (in other words, alienation). This has been the logical basis of the organisation of the Modern State in *The Wealth of the Nations* by Smith, as well as the engineering foundation of Babbage’s Analytical Engine, the ancestor of computers.

To better understand contemporary automation in visual production a social history of visual labour is greatly needed, in other words how the activity of producing visual artefacts has been divided, organised, labourised and finally automatized. Way before

computer technologies, image production has always been a matter of labour, but more particularly a business of codification, be it visual, behavioural or social systematisation.

From an art-historical standpoint, the evaluation of formal codes and their rationalisation has been both a concern for theoreticians and the specialist branch of Style Theory and for the highly practical task of drawing up symbological and iconographic compendia such as the books of Emblems and Hieroglyphyca in Medieval and Rinascimental traditions, that sometimes served as instructions on how to build an image.

Furthermore, a social division of tasks, expertise and duties and a relative imposition of hierarchies and commands have characterised a great length of Visual History. In the manuscript Illumination, where a highly hierarchical “production line” was orchestrated to compose codices (pl. for codex); In mural decoration, the same principle has been applied all over the world: to borrow a term from the already cited Pasquinelli, a “social algorithm” of a structured ensemble of hands and minds put in the work to transpose finely arranged forms on a surface too big to handle for a single artist. The list goes on, not without mutation and fundamental shifts, from the coming of Art’s mechanical reproduction[3] to proxy-painting and proxy-Art[4]. The research aims to prove how the history of Automated Visual Production is traceable in a broader History of Visual Labour and that, as other types of labour, sees automation as a programmatic component.

Thesis 2: Criteria of Automated Visual Production are representation of an Inconscio Tecnologico, as Visual General Intellect. Some Basic Assumptions

Given the inner labour nature of automation, both general and visual, the organisation of means of production functions as a magnification of so-called General Intellect[5], namely the crystallised state-of-the-art knowledge on which production is structured and organised. This term of Marxist extraction is often used to identify not obvious relationships between technical, scientific knowledge and socio-economic shaping, physicalised into the logical being of the machine. Critical theories rarely questioned a similar connection of economisation with Visuality as a knowledge area endowed with *differentia specifica*. Italian photographer (formerly scientist) Franco Vaccari gave a compelling understanding of the relationship between technology and visual knowledge production in the concept of *Inconscio Tecnologico* (litt. Technological Unconscious), namely the abstract criteria and condition of visual production clotted into photographic technologies[6]. How reality is framed, focused, pictured and thus viewed and perceived is deeply related to how the “labour” of visual production is rationalised, divided and disbursed in the miniature factory that is the Camera.

A similar *inconscio* could be noted, isolated and analysed in the automated apparatus of Artificial Intelligence, concerning knowledge *lato sensu* and the particular cognizance that is the Iconic Knowledge[7]. A similar perspective is already taking shape both in practical and theoretical discourse. Leonardo Impett and Franco Moretti experimented with the use of Computer Vision to expand on the *Atlas Mnemosyne* by fundamental art historian Aby Warburg that is, underlining and analysing formal patterns used to convey specific emotional responses (*Pathosformel*) and their evolution in art history[8]. Vladan Joler and

Matteo Pasquinelli on the other hand, call machine learning a “Nooscope” (from Greek “noos”, or knowledge, and “skopein”: “to examine”) or an “instrument of knowledge magnification”, videlicet a means to probe, to evaluate, to identify, to extract – and finally to capitalise on – various epistemological criteria of knowledge production.

«Instruments of measurement and perception always come with inbuilt aberrations. In the same way that the lenses of microscopes and telescopes are never perfectly curvilinear and smooth, the logical lenses of machine learning embody faults and biases. To understand machine learning and register its impact on society is to study the degree by which social data are diffracted and distorted by these lenses»[9].

For what concerns Automated Visual Production, these criteria are essentially “mimetic”. In a Generative Adversarial Network, the system of algorithms occupied in generating a picture assembles data based on statistics: “form” and “meaning” are associated hinging from psychometric or purely quantitative averages. A generated picture of a dog comes to life based on the “Pathosformel” of a given plethora of (real) dog pictures. A generated abstract painting conveying emotions or sensations (i.e. “labels”) like “anger” or “dynamism” is composed with virtual brushstrokes (actually, visual samples of what is considered a “brushstroke”) “inspired” by real visual data that were psychometrically associated with said emotions.

Thesis 3: {Visual} General Intellect =/= Kunstwollen. A question of method

Formulating a Social History of Automated Visual Labour could tempt one to draw

enthusiastically from traditional Art History, seeing categories such as Kunstwollen reified by these new, powerful, statistically derived and arithmetically processed insights. Far from being a ready-to-use “period eye”[10], statistically derived visual metrics archived in the various datasets of Automated Visual Production have to be identified, localised and inquired before becoming an effective historical instrument.

Moreover, considering the specialistic concept of Art, a necessary distinction between (Visual) General Intellect and Kunstwollen has to be made. Kunstwollen, literally “artistic will”, is the concept the art historian Alois Riegl used to explore his Stillfrage (lit. “Problem of Style”) [11], i.e. of what forms and meanings a Visual Culture characterises itself. Riegl proposed an expansion on the speculative range of the Theory of Style, recognizing how an “advanced culture”[12] had to question not only what aims and desires an Art Culture could have, but most importantly how it is conditioned and promoted. Kunstwollen has been only one of the various concepts proposed to give an understanding of the social, cultural and economic drive of the historical unfolding.

For a General, Visual Intellect to be elevated as a Kunstwollen means to responsabilize automated cultural processes. The great difference between Riegl’s concept and our automated inconscio is mainly in a deeper understanding of the verb “to will”.

Measurement biases, technological aberrations, and meta-data are surely a representation of a human – sociologically, geographically and culturally identifiable – rationality, but one of a lower degree than the one that Kant called the “horizon of desirability”. In a Freudian turn of events, the

hiatus between Inconscio Tecnologico and Kunstwollen reveals itself comparable to that between the Unconscious and Normative Self. That is between a visceral craving and a programmatic desire.

Summa

In essence, automation proves to be an internal logic of productive action in a broad sense, including visual aspects. A history of visual automation, as a continuation of the History of Labor which has been the history of Art and Style, can and should reveal modes and mechanics inherent in the genealogical evolution of the image in an era where these appear even more obscure and “encrypted”, but above all economically and industrially driven.

Roberto Zamboni

Bibliography

Pasquinelli M., *The Eye of the Master. A Social History of Artificial Intelligence*, Verso Books, Londra e New York 2023.

Benjamin W., *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*, Penguin Books, London 2008.

Galenson D.W., *Painting by Proxy: The Conceptual Artist as Manufacturer*, in *Conceptual Revolutions in Twentieth-Century Art*, Cambridge University Press, 2009.

Virno P. , *General Intellect*, in *Historical Materialism* 15 (2007), Brill, Leiden.

Pasquinelli M., *On the Origins of Marx's General Intellect*, in *Radical Philosophy*, 2.06 (2019), pp. 43-56.

Vaccari F., *Fotografia e Inconscio Tecnologico*, Einaudi, Turin 2011.

Boehm G. and Mitchell W.J.T., *Pictorial versus Iconic Turn: Two Letters*, in *Culture, Theory and Critique*, 50(2009), pp. 103–121.

Impett L. and Moretti F., *Totentanz. Operationalizing Aby Warburg's Pathosformeln*, in *Literary Lab Pamphlet* 16 (2017), Stanford University Press.

Pasquinelli M. and Joler V., *The Nooscope Manifested: An Instrument of Knowledge Extractivism*, in *AI & Society*, 36 (2021), pp. 1263–1280.

Baxandall M., *Painting and Experience in fifteenth century Italy: a primer in the social history of pictorial style*, Oxford University Press, 1988.

Riegl A., *Problems of style: foundations for a history of ornament*, Princeton University Press, 1992.

Bianchi Bandinelli R., Kunstwollen, Treccani. Cfr.

https://www.treccani.it/enciclopedia/kunstwollen_%28Enciclopedia-dell%27-Arte-Antica%29/
(Consulted on October 27, 2024).

Editoriale | Out of sight, out of mind | Immagine, colore e memoria
 | Per un'ermeneutica del regime digitale. Dall'immagine-
 simulacro alla netnografia del lavoro agile | L'arte di Sandy
 Skoglund tra natura e artificio: un'opera totale che unisce
 scultura, pittura, fotografia e digitale | Three Theses for a History
 of Automated Visual Labour | Immagini, foto stock e intelligenze
 artificiali | Morphing Memory: Medialità Offloading ed Estetiche
 Artificiali | Tre passi tra oblio e memoria | L'immortalità
 dell'immagine | Il web al servizio di una memoria viva o di un
 eterno presente? Breve nota critica | Il rosso e il blu festival:
 connessioni umane e tecnologiche | AB, tecnologia e umanesimo
 | La costruzione della memoria digitale collettiva nei musei |
 Emozione analogica, memoria, creatività e immaginario digitale
 | Nel labirinto delle immagini | Muse 2.0, la creatività alla portata
 di un click | «Dica, dica [...] Ma non più di quattro domande» Cit.
 | Unfold | Design Across the Borders in Time of Global Crisis |
 Marginale. L'illusione antropocentrica | Arte e tecnologia, yin
 e yang nell'interazione uomo-macchina | MyPanino | Abbaglia
 e svanisci | In memoria di me | Is any-body okay? | Memory
 from Heart | Visioni di visioni | L'effetto catabolico entropico
 e oblio della memoria | Si amplia il confronto critico
 e dialettico tra offline e online | In rassegna | Una
 recensione | Alcune suggestioni bibliografiche | Taking
 the dot for a walk | Noi siamo tecnologia | Call for papers

ISBN 978-88-382-5504-5



9 788838 255045

€ 19,00

ACCADEMIA
DI BELLE ARTI
SANTAGIULIAStudium
edizioni